

神戸電子専門学校

ゲームソフト学科

大谷 柊人

解呪の魔法使いと 次元の蝶

説明書

ゲームの目的

迷い込んでしまった古城からお家に帰るため

魔法使いである少年が持つ

「魔法を解くことができる」能力と

蝶が持つ

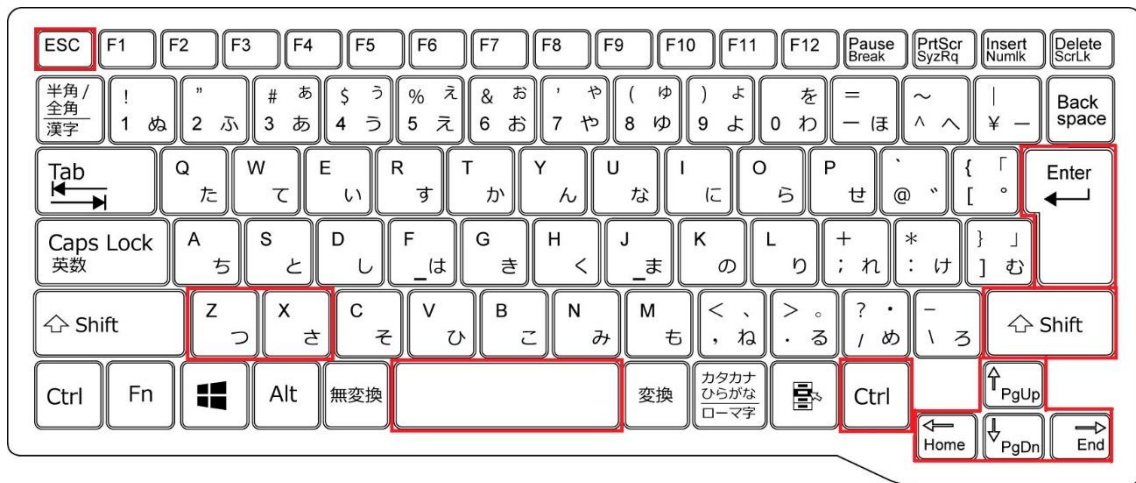
「次元を行き来できる」能力を用いて

部屋の謎を解いていき、扉に描かれた魔法陣を解くことで

どんどん部屋を探索し、出口を探します。

操作方法

ここではゲーム中の操作方法を説明します。



上下左右キー	キャラクターの移動や画面上のカーソルを移動させる時に 使います。
スペースキー	キャラクターをジャンプさせる時に使います。
エンターキー	選択決定時や、キャラクターの頭上にアイコンがある時に そのアイコンに応じた行動をとるときに使います。(後述)
Z、X キー	カメラの角度を変更する時に使います
シフトキー	メニュー画面を開きたい、閉じたい時に使います。
コントロールキー	蝶の魔法の演出を早送りしたい時に このキーを押すことで早送りと等速を選べます。
Esc キー	ゲーム画面にて、ゲームを終了したい時に使います。

キャラクターの頭上アイコン



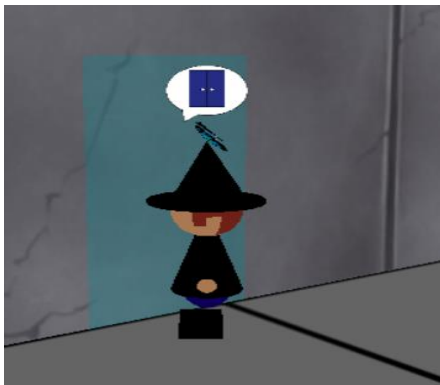
・ ?アイコン

初めて調べるものに出てくるアイコンです。
調べることによって物語を進めたり、
いけない場所にいけるようになります。
初めて見るもの、怪しいものには近づいてみよう。



・魔法陣アイコン

魔法使いの少年の能力を使える時に
出てくるアイコンです。
部屋にある紫色の魔法陣をすべて消すことで
次の部屋への扉の封印を解くことができます。



・ドアアイコン

蝶の能力を使える時に出てくるアイコンです。
キャラクターの前にある水色の四角は
蝶の能力によって出現するドアの位置を
表しています。
ドアの前に何かモノがあった場合、蝶の魔法は失敗
となり、もとの次元に戻されます。

作品に関する URL

最新版のダウンロード

<https://www.vector.co.jp/soft/winnt/game/se518719.html>

プレイ動画

https://www.youtube.com/watch?v=_NI3w5cWdQ8